



TOURN' MAIN

VERSION
NOMADE

Règle du jeu

À partir de 7 ans, 2 à 6 joueurs

Contenu : 1 main tournante, 54 cartes, 1 sac de transport, 1 notice. *FONTIONNE SANS PILES.*

But du jeu

Être le premier joueur à gagner 6 cartes, en réussissant les challenges «Action» ou «Vérité» !

Mise en place du jeu

1. Tous les joueurs s'assoient en cercle autour de la main.
2. Les cartes Action-Vérité sont placées dans un endroit accessible à tous les joueurs.
3. 1 carte «Joker», qui ne sera utilisée qu'une fois pendant la partie, est donnée à chaque joueur.
4. Le joueur le plus jeune commence et fait tourner la main.

Déroulement de la partie

1. La main tourne et s'arrête en pointant un joueur du doigt.
2. Un joueur est choisi pour lire une carte à celui qui a été désigné par la main (**remarque** : les joueurs lisent une carte à tour de rôle).

3. Le joueur désigné par la main doit dire «Action» ou «Vérité»; ensuite on lui lit le challenge correspondant.

4. Si le joueur ne réussit pas correctement son challenge (ce sont les autres joueurs qui seront seuls juges) ou s'il le refuse, il doit accomplir le «Gage» décrit au bas de la carte !

5. Dès que le tour du joueur est terminé, la main est de nouveau tournée afin de désigner au hasard un nouveau joueur qui devra à son tour choisir «Action» ou «Vérité».

Le gagnant

Le premier joueur qui remporte 6 cartes a gagné !

Score avec les cartes

Si le joueur a réussi son challenge «Action» ou «Vérité», il gagne la carte.

Si le joueur a échoué, la carte ne lui est pas donnée et il doit accomplir le «Gage».

Si, en plus, le joueur refuse son gage ou échoue, il doit rendre une des cartes gagnées auparavant !

Cartes Joker

Lorsqu'il est désigné par la main, un joueur a le droit de ne pas réaliser le challenge «Action» ou «Vérité» de la carte s'il utilise sa carte «Joker» (**remarque** : il prend sa décision après avoir entendu le challenge correspondant à son choix).

En utilisant sa carte «Joker», le joueur ne gagne pas la carte, mais il n'en perd pas non plus.

Le joueur désigne un adversaire pour effectuer à sa place le challenge qu'il a refusé (il pose sa carte «Joker» devant lui).

Si le joueur désigné réussit le challenge, il recevra 2 cartes en récompense !

S'il échoue, il doit accomplir le «Gage» inscrit sur la carte; s'il refuse le gage ou échoue, il doit rendre une des cartes gagnées auparavant.

Notice à conserver.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

©2023 MEGABLEU, France. Tourn'Main est une marque déposée. Tous droits réservés.



MEGABLEU

Édité par MEGABLEU
Z.I. La Beugeardière, Randonnai
61190 Tourouvre au Perche - France

www.megableu.com